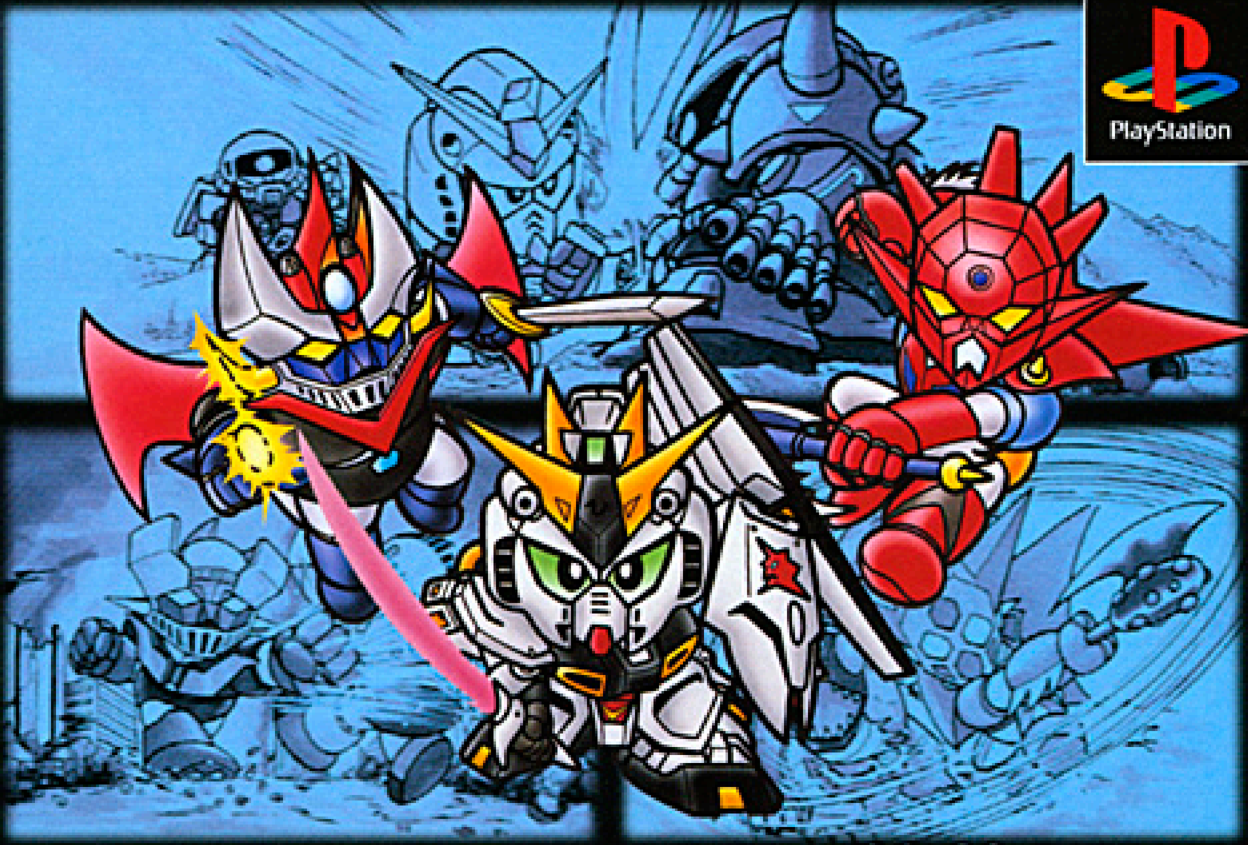


第2次スーパーロボット大戦

解説書

BANPRESTO

このたびは、株式会社バンダイナムコゲームスの商品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

ソフトの内容についてのご質問は、バンダイナムコグループお客様相談センターにお問い合わせください。
なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

●バンダイナムコグループお客様相談センター

住所：〒111-8081 東京都台東区駒形1－4－8

電話番号：03－3847－6666
営業時間：10：00～17：00（土日祝日、弊社の休業期間は除く）

・電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

注意：ゲーム中のロボットやキャラクターのメッセージに一部乱暴な表現がありますが、原作に沿って再現しているためですので、ご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 2~15ブロック

SLPS 02406

CONTENTS

はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピューターが交互にユニット（持ち駒）を移動させ、戦闘を行っていく戦術タイプのキャンペーン型シミュレーションロープレだ。

各マップに定められたクエスト（指令）を達成するとプレイヤーの勝利となり、次のマップに進むことができる。そうしてマップクリアを重ね、最終マップまでたどり着くことがこのゲームの目的だ。

しかもこの物語は、マルチストーリーになっているから、プレイヤーの行動や選択によって、その展開がガラリと変わってしまう。つまり、1度ゲームをクリアしても、プレイヤーの行動や選択を変えることで違った物語が楽しめる、とってもオトクなゲームなのだ。

ストーリー

超人的な頭脳と並外れた決断力を持った一人の科学者がいた。
彼は秘密な調査によって、外宇宙から地球に重大な危機が迫っていることを知り、持てる力のすべてをふりしぼって一体のロボットを造りあげた。
そのロボットの名はヴァルシオン……
絶大なパワーを誇る究極のロボットである。
だが、彼、ビアン＝ゾルダークは、ひとつの不安を感じていた。
まず人類を統一し、その総力を結集しなければ宇宙からの侵略は防げないのではないか……。ビアン博士は、地球を守るための秘密結社ディバイン・クルセイダーズ、通称DCを結成した。DCの目的は、ただひとつ。力による世界統一……すなわち世界征服であった。
DCはまたたく間に世界を制圧していった、最強をうたわれた国連軍でさえ、ヴァルシオンの前には無力であった。
だが、全世界の8割がDCによって支配されるようになっても、抵抗を続ける人々がいた。
彼らは各地でDCに対しゲリラ的戦いを挑んでいたが、やがてガンダム、マジンガーZ、ゲッターロボの3体のロボットを中心に力を結集し、DCの支配に対し、公然と反旗をひるがえした。

そして、今、全世界を震撼させる第2次スーパーロボット大戦が始まろうとしている……。

基本操作の説明

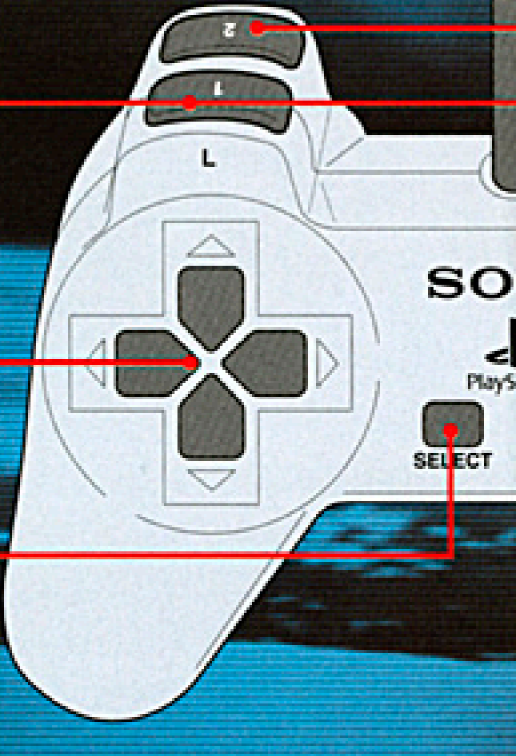
■コントローラの使い方

このゲームでは基本的に「方向キー」「○ボタン」「×ボタン」「△ボタン」「□ボタン」の5つの各ボタンを使用する。ゲームを正しく操作できるよう、各ボタンの使い方をしっかりと頭に入れておこう。なお、これらのボタンは、プレイヤーの好みに応じて自由に設定変更することもできる（P31参照）。

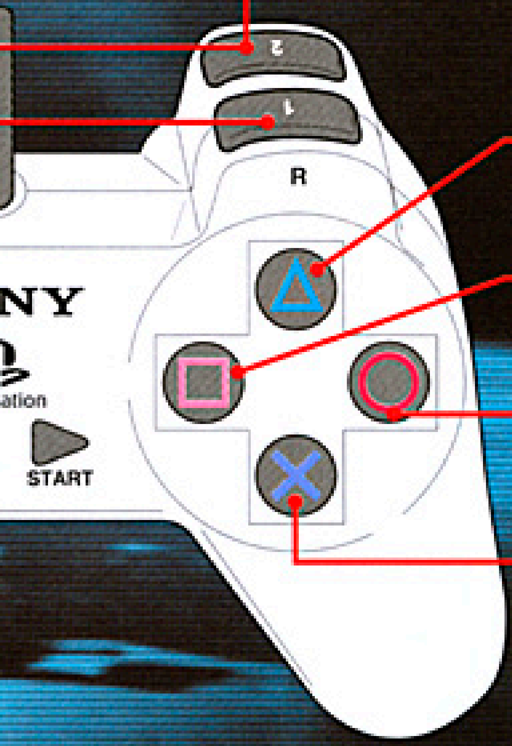
L1、R1ボタン
まだ行動していない
味方ユニットを選択。
複数パイロットの精神コマンド
の切り替え。

方向キー
カーソルの移動、
コマンド選択などに使用。

セレクトボタン
ゲーム立ち上げ時に
押しっぱなしにしていると、
クイックコンティニューができる。



◎アナログコントローラでも同様の操作方法です。その場合、右スティックと左スティックは使用しません。



L2、R2ボタンで敵を選択。
※「スタートボタン」「セレクトボタン」「L1、L2ボタン」「R1、R2ボタン」を同時に押すと、ゲームのリセットが手元で可能。

△ボタン
押しながら「方向キー」を操作すると、画面のカーソルが素早く移動。

□ボタン
全体マップの表示。

○ボタン
コマンドの決定、各種ウィンドウの呼び出しなどに使用。

×ボタン
選んだコマンドのキャンセル、またミニウィンドウの呼び出しなどに使用。

ゲームの流れ

ここでは、この物語の基本的なゲーム構成を説明しておこう。各物語の舞台は、1つ1つに分かれた単独のマップで構成されている。ゲーム進行の大まかな流れは、次のようになっている。

シナリオデモ

舞台（マップ）に至る背景やその目的などが説明される。



↓

マップ画面

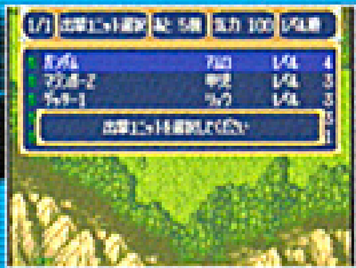
物語の舞台となるマップ画面が出現。



↓

出撃ユニットの選択

使えるユニットがたくさんある場合には、
どれを出撃させるかを選択しよう。



↓

戦闘

自分のユニット（青いユニット）を動かし、戦闘開始。
敵（赤いユニット）から攻撃を受けてＨＰが
残り少なくなったら、いろいろな方法で回復させよう。



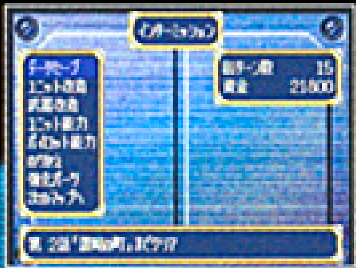
シナリオエンドデモ

目的が達成された時点で、次の行動に移る説明が行われる。



インターミッション画面

壊されたユニットの修理、パワーアップなどを行い、
次の戦いの準備をする。ゲームのセーブも忘れずに！



次のマップのシナリオデモへ。




かつてない壮大な大戦が今、幕を開ける———

ゲームスタート！

本体にレーベル面が見えるようにディスクをセットし、電源を入れよう。
バンプレストの表記画面に続き、「第２次スーパーロボット大戦」のタイトル画面が現れる。



■スタート画面の説明

スタート　　：初めてゲームをするときに選択。
ロード　　　：「インターミッション」画面からゲームを始めるときに選択。
コンティニュー：マップ攻略の途中からゲームを始めるときに選択。



３種のコマンドについて

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の３種類。ここではこれらのコマンドの簡単な説明をしておく。詳しくは、各項の解説ページを読もう。

【個別コマンド】

P26より解説

移　動：ユニットを移動させるときに使用。
精　神：精神コマンドを使うときに使用。
能　力：ステータス画面の表示。
待　機：ユニットを待機させる。
＊攻　撃：敵を攻撃するときに使用。
＊変　形：ユニットを変形させるときに使用。
＊発　進：ユニットを発進させるときに使用。
＊説　得：敵を説得するときに使用。
＊地上／空中／地中／水中：ユニットを各場所に移動させる。
＊パーツ：強化パーツを使うときに使用。
＊修　理：隣接したユニットのHPを回復させる。
＊補　給：隣接したユニットのＥＮと残弾を回復させる。



注意 ＊印は、状況に応じて出現。

【全体コマンド】

P29より解説

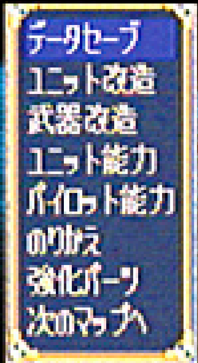
フェイズ終了	：フェイズの終了時に使用。
部隊表	：ユニットの部隊表を表示。
反撃命令	：反撃時の行動パターンを設定。
作戦目的	：各マップに与えられた目的。
精神検索	：使える精神コマンドの確認。
システム	：ゲーム設定の変更（P31参照）。
セーブ	：コンティニューデータのセーブ。



【インターミッションコマンド】

P41より解説

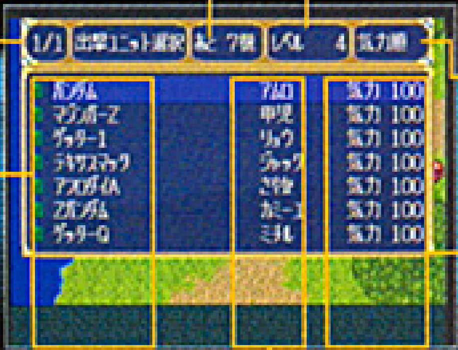
データセーブ	：それまでクリアした面をセーブする。
ユニット改造	：ユニット本体の能力をアップさせる。
武器改造	：ユニットの武器の能力をアップさせる。
ユニット能力	：ユニットのステータス画面を表示する。
パイロット能力	：パイロットのステータス画面を表示する。
のりかえ	：パイロットの乗り換えに使用。
強化パーツ	：ユニットに強化パーツを取り付ける。
次のマップへ	：次のマップへ進む。



出撃メンバーの選択

通常、戦闘に参加するユニットは、"ホワイトベース" 等の大型戦艦に積み込まれている。物語が始まり、「出撃ユニットを選択してください」と表示された画面が現れたら、表の中から戦いに参加するユニットを選択し、戦艦から出撃させよう。

■出撃画面の説明



出撃可能台数

ユニットリストのページ数（方向キーの左右でリストの切り替えが可能）

ユニット名

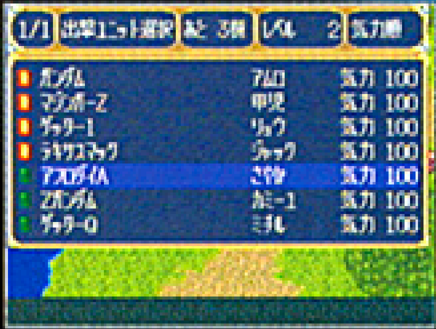
指定したパイロットの「レベル」を表示します。L1、L2ボタンで「気力」に切り替わります。

R1、R2ボタンで「レベル順」「気力順」に切り替わります。

パイロットの気力

パイロット名

好みのユニットをカーソルで選択して○ボタンを押すと、ユニット名の横に赤いランプが付き、出撃ユニットの指定ができる。間違えた場合は、再度○ボタンで赤ランプの取り消しができる。物語も最初の頃は、搭載しているユニットがまだ少ないので全ユニットを出撃させられるが、先に進むに連れ搭載ユニットも増えていく。各ユニットの特性を考慮した上で、出撃メンバーを選び抜いていこう。



フルメンバーで出撃しなくてもかまわない

画面上部に表示される出撃可能台数が0になる前に、すでに指定したメンバーのみで戦闘を展開したい場合は、×ボタンを押して「出撃決定」を選択しよう。出撃ユニットが少ない分、苦しい戦いを強いられるかも知れないが、パイロットの経験値を重点的に増やすには１つの良い方法だ。なお、このとき表示される「マップをみる」では、戦闘の舞台となるマップをあらかじめ確認することができる。



戦闘マニュアル

各マップが表示されたら、プレイヤーとコンピューターが交互にユニットを移動させて戦闘を進める。プレイヤーのユニットが全機やられたらもちろんゲームオーバー。油断は禁物だ！

[戦闘手順]

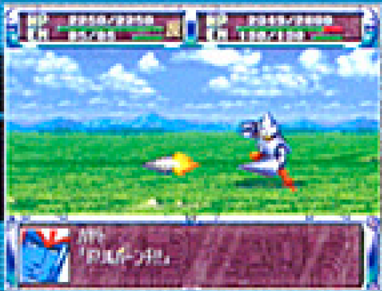
戦闘手順①

味方ユニットにカーソルを合わせて
『個別コマンド』を表示させ「移動」を行う。



戦闘手順②

『個別コマンド』に「攻撃」が表示されたら
敵にアタック！



戦闘手順③

ユニットのHPが残り少なくなったら
いろいろな方法で回復させる。



戦闘手順④

味方ユニットの行動が終了したら
マップ上のユニットのいない場所で
「全体コマンド」を表示させ「フェイズ終了」。



攻撃がコンピューター側へ移る。



■戦闘の手順①
ユニットを「移動」させて有利な編隊を組む!



マップ上のカーソルを青いユニットに移動させて○ボタンを押すと、そのユニットが現在行える行動が表示された『個別コマンド』が現れる。最初、敵は離れた場所にいることが多いので、「移動」のコマンドでユニットを好きな場所に移動させ、敵を迎え撃つ準備をしよう。

ユニットの移動方法



「移動」のコマンドを選択すると、そのユニットが移動できる範囲がカラーで表示される。この移動範囲は、個々のユニットの性能やマップの地形によって変化し、移動範囲内であれば好きな場所に移動することができる。カーソルで移動場所を指定し、「待機」のコマンドで決定しよう。もしこのとき近くに敵がいれば、「攻撃」で戦闘を仕掛けることも可能だ。

敵ユニットの移動範囲を知る



敵ユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、その敵ユニットの移動可能範囲が表示される。相手側に行動が移ったとき、どの程度敵が近づいてこられるかをここで確認しよう。またこのときXボタンを押すと、その敵ユニットのHP等が確認できる。ただし、ま

だ１度も戦闘を交えていない場合は「？」が表示され、ＨＰ等が確認できないので、必要ならば精神コマンドの「偵察（Ｐ48参照）」でチェックしよう。すでに戦闘を交えた相手であれば、移動可能範囲表示後に○ボタンを押すと、敵のステータスが確認できる。
また、HPが10000以上の敵は、HP表示が「?」になっている。



戦艦に「搭載」してもOK

移動範囲内に味方機を搭載できる戦艦（ホワイトベース等）があれば、そこに移動させて搭載し、待機させておくこともできる。範囲内の戦艦は青色で表示されるので、そこにカーソルを合わせて○ボタンで搭載ＯＫ。搭載されたユニットは、次のターンから好きなときに「発進」させることができ、また、待機させておいたユニットは、ターン数に応じ、HPやＥＮ、または弾丸が回復・補充されるのでうまく利用しよう。



■戦闘の手順② 敵と接近したら戦闘開始!

各ユニットが敵近くまで接近すると、いよいよ激しい戦闘が開始される。戦闘は基本的に1対1で行われ、仕掛けた方からの先制攻撃となり、続いて相手側が反撃を行う。このとき、敵まで届く射程距離を備えた武器を装備していない場合は、当然反撃することはできないので注意！

「攻撃」方法の３つのパターン

攻撃の戦法は、その使用する武器によって、ぴったり接近して攻撃する方法と、ある程度離れて攻撃する方法と、マップ上で攻撃する方法の３通りがあるぞ。

1、接近しての「攻撃」



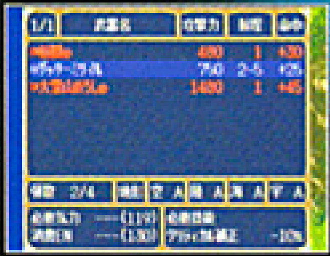
『個別コマンド』の「移動」で、攻撃したい敵の隣にくっついたあと「攻撃」を選択し、使用する武器を選んで相手を攻撃しよう。このとき、赤字で表示されている武器は使用できないぞ。
強力な武器にはＥＮを消費するものが多い。
また、残弾の数があらかじめ決まっている武器もある。

2、離れての「攻撃」



ユニットに射程距離が２以上の武器を装備していれば、その射程距離内で離れたまま敵を攻撃できる。このとき『個別コマンド』に「攻撃」が表示されるので、使用する武器を

選択してから、離れた相手を指定して○ボタンで攻撃しよう。なお、こうした"飛び道具"は、基本的に「移動」したあとは使用できないぞ。



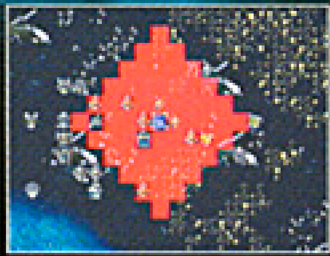
移動後でも使用できる武器にはⓅと表示。

3、マップ上での「攻撃」

ユニットに、マップ上で使用できるタイプの武器（武器リストに"MAP"と表示。ハイパーメガ粒子砲等）を装備していれば、マップ上にいる複数のユニットにダメージを与えることができる。この際、攻撃範囲が十字方向にカラーで表示されるので、撃ちたい方向にいる敵を指定して○ボタンを押そう。ただし、その攻撃範囲内に味方がいたとき、一緒にダメージを受けてしまう場合もあるので注意。ユニットのレベルが高ければ、こうした攻撃を回避することもできる。



攻撃範囲が円状に表示されるMAP兵器は、カラーで表示されている範囲内のユニット全部に影響を与える。ただし、味方のユニットには全く影響を与えない武器（サイフラッシュ等）もある。



攻撃内容を確認しよう

攻撃の準備を済ませると、画面に自分側と相手側のいろいろな現状データが記載されたウィンドウが現れる。このあと○ボタンで実際の攻撃が行われる。もし命中率が低いなど、その攻撃に不安があったら、×ボタンでコマンドをキャンセルし、攻撃の指定を改めてやり直してもかまわないぞ。



相手のＨＰ／相手のＥＮ

自分のＨＰ／自分のＥＮ

- ユニット名
- パイロット名／レベル
- 使用する武器名
- そのパイロットの気力
- その武器を使用した場合の命中率

- 相手のユニット名
- 相手のパイロット名／レベル
- 反撃に使用される武器名
- 相手パイロットの気力
- 反撃に使用される武器の命中率

※未戦闘の場合は「？」が表示。

"反撃"について

敵から先に攻撃を受けた場合、ユニットは"反撃"を行う。この"反撃"は基本的に、コンピューターが自動的に判断して行うが、『全体コマンド』の「反撃命令」で"マニュアル"を選択していれば（P30参照）、プレイヤーがその行動を毎回選択することができる。次のコマンドが表示されたら、状況に応じてチョイスしよう。



- ・反撃開始：指定した反撃方法で「反撃」を実行する。
- ・武　　器：反撃に使用する武器を指定する。
- ・回　　避：「回避」を試みて、命中率を半分に下げる。
- ・防　　御：「防御」してダメージを半減させる。

■戦闘の手順③

危なくなったらHPを回復させろ！

ＨＰが０になる前に、その回復を試みるのは戦闘の鉄則だ。マップ上でカーソルをユニットに合わせてＸボタンを押すと、残りＨＰなどが表示されたウィンドウが開くから、常に確認を怠らないように。ＨＰを回復させるには次の４つの方法があるぞ。



修理機能を備えたユニットに回復させてもらう

“メタス”や“アフロダイＡ”といったユニットには、味方のＨＰをある程度回復させる修理装置が備えられている。修理したいユニットまで近づけて、武器の中から「修理装置」を選んで回復させてあげよう。回復値は、修理するユニットに乗っているパイロットのレベルが高いほど大きくなる。最大回復量は、修理装置を備えたユニットのＨＰの上限までだ。

“精神”パワーで回復させる

ユニットに乗っているパイロットが、ＨＰ回復の精神コマンドを持っている場合、その力に応じて回復させることができる（Ｐ26参照）。



戦艦に搭載して回復させる

近くにユニットを搭載させることができる戦艦があれば、ここに一時避難して待機したターン数に応じてＨＰが回復。また、ＥＮや残弾の補給もできる。

"街"や"基地"などで回復させる

マップ上にある街や基地などにユニットがいる場合、１ターンごとにＨＰ・ＥＮが10～20％ずつ回復。

★ＥＮや残弾を補給できるユニットもある!

ユニットの中には、味方のＥＮや残弾を補給するユニット（ボスボロット等）も揃っている。こうしたユニットをうまく活用して、戦闘を優位に進めよう。なお、補給された方のユニットのパイロットは気力が10下がる。

■戦闘の手順④
全ての行動が終了したら「フェイズ終了」



プレイヤー側の行動が全て終わったら、マップ上のユニットのいない場所で○ボタンを押して「全体コマンド」を表示させ、「フェイズ終了」を選択しよう。こうした行動命令は、必ずしも全ユニットに与える必要はなく、特に用のないユニットはそのままにしておいてもかまわない。こうしてプレイヤー→コンピューターと交互にターンが繰り返されて戦闘は展開する。各マップの目的を達成すると、マップクリアだ。

個別コマンド活用術

"戦闘マニュアル"で説明した「個別コマンド」は、特定ユニットの特性や状況に応じていろいろなものが現れる。これをどう活用するかが、このゲームのけっこう大きなポイントなのだ。

■「精神」パワーを使いこなせ！



「精神」コマンドは、いわばロープレでいう"魔法"のようなもの。多様な種類があり（P48～49参照）、使えばそれだけの精神エネルギーを消費する。キャラのレベルが上がることで使える種類も多くなり、戦術的には重要なファクターとなる。なお、1ユニットに複数のパイロットが乗り込んでいる場合は、最初に誰のコマンドを使うかを選択しよう。

■ユニットの特性を変える「変形」

「個別コマンド」に「変形」のコマンドが表示されているユニットは、必要に応じてその形を変形させることができる。これは、そのユニットの形態を、たとえば空中タイプから地上タイプに変化させるというように、「変形」によってその基本性能を大きく変えることができるのだ。マップの種類や行動する地形によって、うまく使い分けていこう。

■「能力」で各ステータスを確認

「能力」コマンドを選択すれば、そのユニットの性能、装備している武器の性能、操縦パイロットの能力が詳しく確認できる。（各ステータス画面の説明についてはP33参照）

■うまくいけば敵を「説得」することも…

敵と隣接したときの『個別コマンド』に、ごくまれに「説得」のコマンドが出現することがある。これは説得可能な敵が隣にいるときだけ表示される特殊コマンド。説得するとその敵が仲間に入ってくれることもあり、シナリオの展開もガラリと変化していく。それまでの物語の展開を考え、誰に誰を説得させるのが良いかを判断しよう。



■地・空・水で活躍するユニット

空陸、水陸、空地中など、複数の場所で活動できるタイプのユニットは、マップの状況に応じて「地上」「空中」「水中」「地中」の各コマンドが出現。どこで活動するのかを自由に選択することができる。活動場所を変更すると、ユニットの性能に応じ、移動できる範囲などが変化する。なお、空中にいるユニットの確認は、影のある・なしで判断しよう。



「地中」にいるユニットは、攻撃されることはないが、こちらから攻撃することもできない。



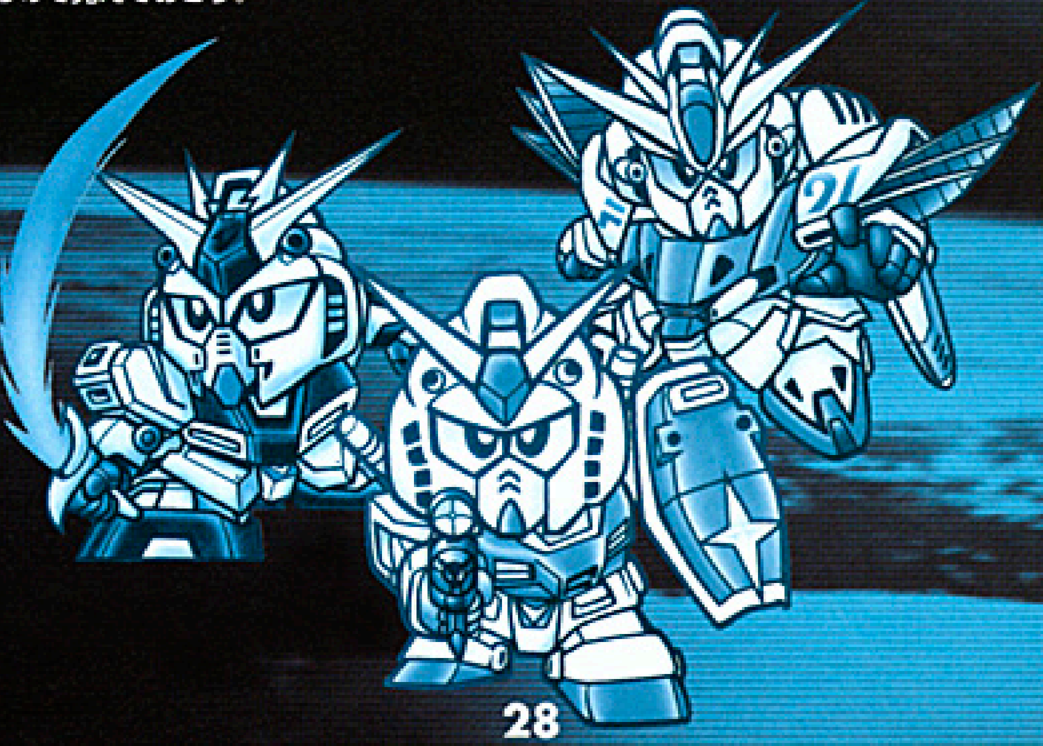
「空中」にいるユニットは、地形効果（命中率、防御力の増減）の影響を受けない。ただし、回復可能な場所にいるときはその効果を受けられる。

■「パーツ」で強化パーツを使用

各ユニットには1～4種類までの"強化パーツ"を装備でき（P45参照）、その中には、マップ上で使用できるものもある。「パーツ」コマンドが現れたら、必要に応じて使いこなそう。

★マップ上でのアニメーション表示

マップ上で使用される武器によっては、その攻撃がアニメーションで表示される場合があるので覚えておこう。



全体コマンドの使い方

マップ上、ユニットのいない場所で○ボタンを押すと現れる「全体コマンド」は、ゲーム全体の流れを指示・確認する重要なコマンドで、合計7種類。それぞれの役割をしっかり覚えておこう。

フェイズ終了

味方ユニットの行動を全て終えた時点で、このコマンドを選択すると、フェイズがコンピューター側に移る。



部隊表

現在、編成を組んでいるユニットの一覧表を、残りＨＰ、またはＥＸＰ（経験値）の高い順番で表示（切り替えはR1、R2ボタン）。特定のユニットを選んで○ボタンを押すと、その現在位置にカーソルが移動。なお、L1、L2ボタンでＨＰ表示の切り替えができる。





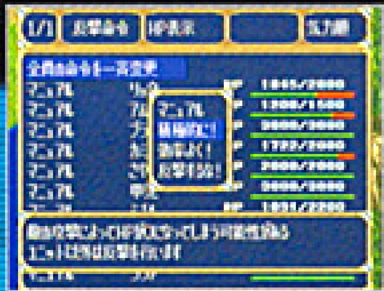
Ｅ：すでに行動を終了させたユニット。
■：ユニットのＥＮ残量を示すバー。
：戦艦に搭載されているユニット。

反撃命令

コンピューターが判断する"反撃"のパターンを、このコマンドで変更することができる。最初の段階では"マニュアル"に設定されているので、次の解説を参考に変更しよう。
「全員の命令を一斉変更」は、全員の反撃パターンを全て同じに設定するときに使用。それぞれ個別に変更したい場合は、各ユニットにカーソルを合わせて実行しよう。



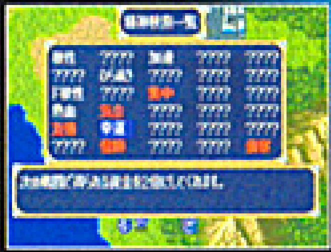
●マニュアル：プレイヤーが反撃、回避、または防御を選択。
●積極的に！：次の攻撃で敵にやられる可能性がない限り、反撃行動を取る。
●効率良く！：敵のレベルが自分よりも低いときには回避か防御し、それ以外は反撃を行う。
●反撃するな！：反撃を一切行わず、回避か防御を行う。



作戦目的

そのマップ上で与えられた目的を確認できる。





精神検索
現在、仲間が使える"精神"コマンドの一覧表を表示。特定のコマンドを指定すると、それを使えるキャラクターの名前が表示され、キャラクターを指定するとその現在位置にカーソルが移動。

システム
プレイヤーの好みに応じて、各ゲームシステムや操作ボタンの設定変更ができる。

〈システム設定〉

●スクエア　ON／OFF

画面上にスクエア（移動範囲を示す四角いマス）を表示する・しないを選択。

●サウンド　ステレオ／モノラル

BGMを、ステレオで聞くかモノラルで聞くかを選択。

●戦闘BGMの設定

戦闘中のBGMを次のように設定可能。

「切り替え」	戦闘後、マップのBGMに切り替わる。
「固定」	戦闘後、ユニットごとのBGMがそのまま継続される。

〈ボタン設定〉

●各ボタンの設定を好みに応じて変更可能。

方向キーの上下で変更したいボタンを選んで、○ボタンで設定を変更。

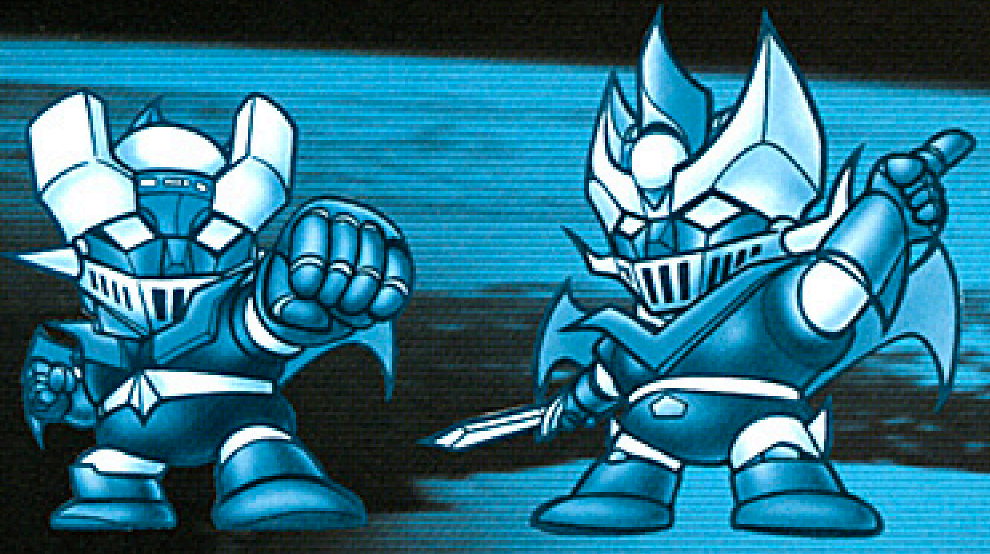
●初期設定に戻す

最初の初期設定に全てを戻す。

セーブ

マップ攻略の途中でゲームをセーブする。ここでセーブしたデータは、スタート画面のコンティニューで使用。





ステータス画面の説明

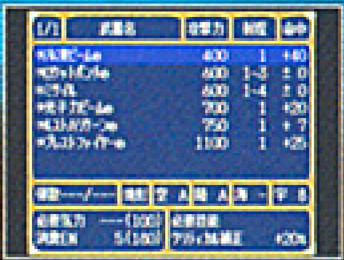
「個別コマンド」の「能力」を選択すると、全体的なステータス画面が表示され、さらに上部のコマンドを選択することで、ユニット・パイロット・武器性能の詳しい情報を確認することができる。各ステータス画面には重要な情報が示されているから、ここでキッチリとチェックしておこう。

全体的能力画面





ユニット能力画面



武器性能画面



パイロット能力画面

［ユニット能力］

●サイズ
ユニットの大きさを表す。大きいユニットほど敵からの攻撃があたりやすくなる。

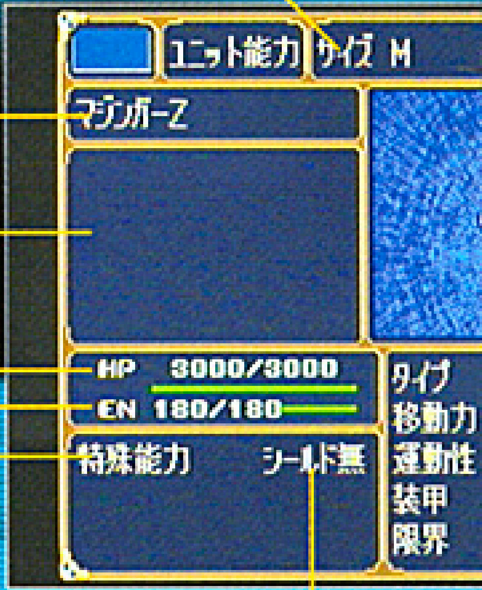
●ユニットの名前

●装備した強化パーツ（P45参照）

●ＨＰ（現在のＨＰ／最大ＨＰ）
ユニットのＨＰ。
これが0になると破壊される。

●ＥＮ（現在のＥＮ／最大ＥＮ）
ユニットのＥＮ。これが0になるとＥＮを必要とする行動がとれなくなる。毎ターン、少しずつ回復。

●特殊能力
特殊能力を備えたユニットに応じて「ビームコート」「Iフィールド」「分身」「ＨＰ回復」「変形」の表示があり、その内容は右ページ上のようになる。強化パーツによって追加される能力もある。



●シールド　有／無
パイロットの特殊技能である「シールド防御」に関係し、これを持っているユニットは、その技能が発揮される。

●修理費用
破壊されたときにかかる修理代。



「Ｉフィールド」	：普通程度のビーム攻撃を無力化。
「分　身」	：分身して敵の攻撃を回避。成功確率は２分の１で、"気力"が130以上になると発動される。
「ＨＰ回復」	：毎ターンごとにＨＰが一定割合回復。
「変形」	：変形可能なユニットに表示。
「ビームコート」	：弱いビーム攻撃を無力化。

※ビーム兵器には、武器リストにⒷと表示。

●タイプ
そのユニットの性能タイプを表す。陸／空／空陸／水陸／水陸空／陸地中など多様なタイプがあり、それぞれの環境で能力を発揮する。

●移動力
マップ上での移動能力を示す。

●運動性
ユニットの機動力を表す。この数値が高ければ、パイロットのレベルが低くても回避率や命中率が上がる。

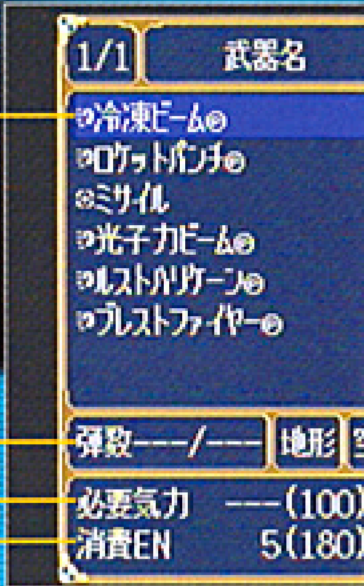
●装甲
ユニットの防御力を示す。数値が高ければ、それだけがんじょうということ。

●限界
ユニットの反応の限界を示す数値。この数値までしか、パイロットの能力は発揮されない。

●地形
ユニットが、空・陸・海・宇宙のそれぞれの地形に、どれだけ適応できるかを示す。Ａ～Ｅの５段階で、Ａが最も適応している。

[武器性能]

●攻撃力
その武器を使った場合の攻撃力を示す。武器によっては、特定の地形で使用できないものもある。



●装備している武器名
(射撃アイコン) ＝射撃用兵器。
(格闘アイコン) ＝格闘用兵器。
Ⓑ ＝ビーム兵器。
Ⓟ ＝移動後でも使用可能な射撃用兵器。
MAP ＝マップ上で使用するマップ兵器。

●装弾数
(現在の残弾数／最大装弾数)

●必要気力
武器によってはパイロットの気力が一定以上必要となるものがあり、その必要気力を表す(カッコ内は現在の気力)。

●消費ＥＮ
武器によってはエネルギーが必要となるものがあり、その消費ＥＮを表す（カッコ内は現在のＥＮ)。

●射程

その武器の射程距離を示す。
数字は、最低射程と最高射程を表す。



●命中

その武器を使った場合の命中率への修正値を表す。



●地形適応

その武器の、各地形での効果を表す。AからCまでのランクがあり、横線で表記されているものは、その地形に対しては使えない。

●必要技能

武器によってはパイロットの特殊技能が必要となるものがあり、その必要技能を表す。

●クリティカル補正

その武器の、クリティカルヒットの出やすさを表す。−20から＋20までの5段階あり、数値が高くなるほど確率が上がる。

[パイロット能力]

●**命中**

パイロットの攻撃の正確さ。数値が高いほど敵への攻撃を命中させる確率が高くなる。＋○○の数値は、ユニットの運動性の数値による修正分を示す。

●**パイロット名**



●**格闘**

格闘（近距離攻撃）で、武器を使いこなせる能力。100が基本値で、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなる。

●**射撃**

射撃（遠距離攻撃）で、武器を使いこなせる能力。100が基本値で、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなる。

●**精神ポイント** [現在のポイント／最大 ポイント]

パイロットが持っている精神ポイントを表す。精神コマンドを使うことにより、その数値が減っていく。レベルが上がることで上昇。

●**精神コマンド**

現在使える精神コマンド。レベルが上がると使える精神コマンドが増えていく。

●回避
パイロットの回避能力。数値が高いほど攻撃回避率が高くなり、受けるダメージも少なくなる。+○○の数値は、ユニットの運動性の数値による修正分を示す。



●レベル
現在のパイロットのレベル。戦闘で経験値を増やすことにより上昇。

●気力
そのパイロットの気力を示す。150から50までの数値で表され、数値が高いほど攻撃力・防御力が上がる。敵を倒したときや味方が敵を倒したとき、ダメージを与えたとき・受けたときに増加し、補給を受けたときなどに減少。また、イベントによっても増減する。味方が倒されたときは、パイロットの性格によってその増減が変わる。なお、この数値が一定以上でないと使えない武器もある。

●次のレベルまで必要な経験値

●反応
パイロットの反応力。数値が高いほど命中率や回避率が高くなる。数値が200以上になると、2回移動が可能になる。ただし、ユニットの限界反応値に制限される。

●技量
パイロットの操縦技能。数値が高いほどクリティカルヒットが出る確率が高くなる。精神コマンドの「てかげん」にも関係する。

●特殊技能
戦闘など、特定の状況下で発揮される特殊技能。レベルアップで覚えることも。(P40参照)

●地形
パイロットが、空・陸・海・宇宙のそれぞれの地形に、どれだけ適応できるかを示す。A～Eの5段階。

特殊技能

「ニュータイプ」：ガンダム系パイロットが、ニュータイプ用の武器を使用できる技能。
「強化人間」：ガンダム系パイロットに限定された能力で、効果は"ニュータイプ"とほぼ同じ。人工的に作られたニュータイプのことをこう呼ぶ。
「シールド防御」：シールドを持っているユニットに搭乗している場合、レベルに応じてシールド防御を行い、ダメージを半分に減少。
「切り払い」：ビームサーベルや剣などを持つユニットに搭乗している場合、レベルに応じて実弾兵器を切り払い、ダメージを0にする。
「底　力」：ユニットのＨＰが少なくなると、クリティカルの確率が50%アップ。

注意！：「命中」「技量」などの数値が赤く表示されている場合は、パイロットがそのユニットの限界反応値を超えていることを示している。もっと性能の良いユニットに乗り換えさせるか、ユニット自体を性能アップして充分能力を発揮させるようにしよう。



インターミッションでパワーアップ!

マップをクリアしたあと現れる『インターミッション』画面は、ユニットのパワーアップの格好のチャンスだ。先の戦闘で稼いだお金で、ユニットの強化をバッチリしておこうぜ!

■ユニットは2つの能力の相乗効果で力を発揮する

ユニットは基本的に、ユニット自体が備えている能力と、それを操縦するパイロットの能力の2つの能力の相乗効果によって総合的なパワーを発揮する。たとえば、パイロットの基本能力の1つである「反応」が200以上あり、なおかつ操縦ユニットの「限界」が130以上ある場合、そのユニットは1ターン内で2回行動が可能になるのだ。だから、ユニット全体の能力アップを図るには、ユニットや武器性能の"パワーアップ"と、パイロットの"レベルアップ"が必要だ。このポイントは、よく頭に入れておこう。

■「ユニット改造」で能力アップ



『インターミッション』画面で「ユニット改造」を選択すると、ユニットのリストが現れる。方向キーの左右で画面を切り替え、パワーアップしたいユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押そう。能力アップできる項目は「HP」「EN」「装甲（防御力）」「運動性（回避・命中率）」「限界」の5種類で、それぞれの段階に応じて改造費用がかかる。お金がないと、もちろん改造はできないぞ。

■「武器改造」で攻撃力アップ

「武器改造」も同じ要領で行おう。改造したい武器にカーソルを合わせて、改造費を確認して○ボタンを押せばOKだ。なお、こうした改造は5段階まで可能で、段階が上がると費用もそれだけ多くかかる。どのユニットを強化していくのかは、キミの考え方しだいだ。

■「強化パーツ」で能力強化

強化パーツは、ユニットの能力を強化するアイテムで、イベントや特定の敵を倒すことによって、手に入れることができる。各ユニットは、この強化パーツを1～4個まで取り付けることができるから、入手したらこのコマンドでさっそく装備しよう（P45参照）。

■「ステータス」の確認法

『インターミッション』画面では、ユニット、パイロットそれぞれ別々に各ステータスが確認できる。どちらかを最初に選択し、確認したいユニットやパイロットを選択して○ボタンを押そう。なお、ユニットを指定したあと○ボタンを押すと、そのユニットが装備している武器の性能が表示される。（各能力画面の詳しい説明は、P33参照）

■「のりかえ」でオリジナル部隊を編成



「のりかえ」は、ユニットに乗っているパイロットを組み替え、好みに合わせたオリジナル編隊を作るコマンドだ。ただし、乗り換え可能なパイロットには、たとえばガンダム系というように、ある程度の決まった体系がある。また中には、特定パイロットでないと動かせないものや、乗り換えると極端にユニットの性能が落ちてしまうものもあるので、相性をよくチェックしながら乗り換えを行おう。

乗り換えの手順

「のりかえ」を選択したら、乗り換え希望のパイロットを選択して○ボタンを押そう。次に、そのパイロットが乗り換え可能なユニットのリストが現れるので、希望のユニットを選択して○ボタンを押そう。さらに、そのパイロットが乗った場合の「組み合せ能力」画面が表示されるので、それをよく確認し、特に問題がないと思ったら再度○ボタンを押して乗り換え完了。なお、もともとそのユニットに乗っていたパイロットは降ろされてしまうので、同じ要領で、空いたユニットに「のりかえ」させよう。

■全ての準備が終わったら「次のマップへ」

『インターミッション』画面でユニットの性能強化を図ったら、さっそく「次のマップへ」進もう。その前に「データセーブ」で、それまで行った全てのデータを記録しておくことも忘れないように。なお、物語が始まると、次の行動ルートを自分で選択しなければならないケースも出てくる。そんなときには、メッセージウィンドウ内の選択肢の中から好きな行動を選び、○ボタンで決定しよう。

★破壊されたユニットは修理費がかかる！

前のマップで破壊されてしまったユニットは、戦闘終了後、修理して復活される。ただし、そのためにかかる費用はしっかり取られ、高性能なユニットほどお金がかかる。ユニットは、破壊されないに越したことはない。

★物語が進むと新しい武器も手に入る

パイロットは、戦闘で経験値を増やすとレベルアップし、全体の能力が向上する。さらに、ステージが進むにつれ、強力な新しい武器を手にするチャンスも巡ってくる。装備されている武器の種類が多くなると、武器選択の際、方向キーの左右で新しいリストが出現するようになる。ただし、こうした高度な武器を使いこなすためには、パイロットの能力やユニットのENが大量に必要となることが多いから注意しよう。またミサイルなど、実弾を使う武器については、ある一定の装弾数が決っているので、常に全体のバランスを考えながら、優位に戦闘を進めよう。

強化パーツリスト

ユニットに取り付け可能な主な強化パーツをここで紹介。残りは自分で捜してみよう。
なお、強化パーツはイベントや特定の敵を倒した時に手に入れることができる。

ブースター	「移動力」を1ポイントアップ。
メガブースター	「移動力」を2ポイントアップ。
サイコフレーム	「運動性」を15ポイント、「限界反応」を30ポイントアップ。
高性能レーダー	マップ兵器と射程1の武器以外、射程+1。
リペアキット	「HP」を2000回復。使い捨て。



地形について

地上や宇宙など、ステージが進むにつれキミはいろいろな場所での戦闘を行うことになる。それぞれのマップには山や海といったさまざまな地形が存在し、こうした場所をどう活用していくのかも、戦闘のポイントの1つだ。

■地形によって決まる移動範囲



それぞれの地形には消費移動力というものが設定されている。ユニットが移動する場合、これに応じて移動範囲が決められる。また、それぞれのユニットには特有のタイプ（陸型、空中型、水陸両用型等）があり、それによって進入できる地域も限定される。さらに、各ユニットによって得意・不得意とする空間があり、たとえば、地上戦闘ではその力が発揮できても、宇宙では極端に戦力ダウンするといったことも多い。こうした特徴は、ステータス画面で確認可能。また、「変形」できるユニットは、こうした環境変化に合わせ、より力を発揮できるユニットに形を変えていくのがベターだ。

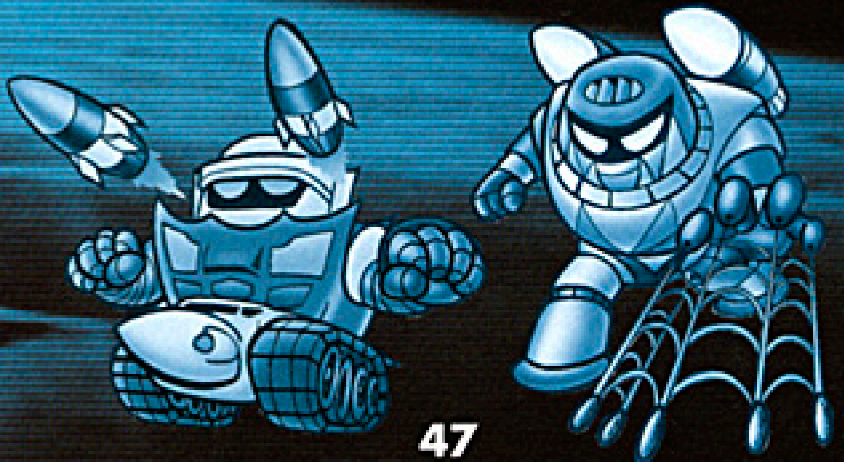
■×ボタンで地形確認



マップ上の地形にカーソルを合わせて×ボタンを押すと、その地域の状態・名称などを確認することができる。同時に表示される"防御""命中"は、ユニットがその地形にいたときの、敵から受ける攻撃に対する各比率の増減を表している。

ターンごとにHP・ENが回復する特殊地帯

名称	1ターンごとの回復率	
	(HP)	(EN)
街・ビル	0%	10%
コロニー・コロニー街	10%	10%
宇宙要塞	10%	10%
基地内エネルギータンク	20%	10%
基地・各研究所	20%	20%



精神コマンド一覧

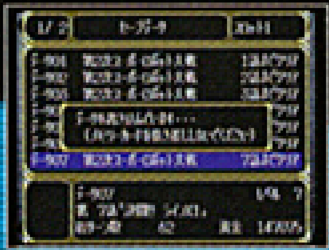
名称	効力
偵察	相手のステータスを偵察して調べる。
みがわり	1回だけ指定した味方ユニットの代わりに敵の攻撃を受ける。(MAP兵器をのぞく)
努力	1回だけ敵からの経験値が2倍になる。
集中	命中率・回避率が1ターンの間30%アップ。
ひらめき	回避率が1回だけ100%になる。
自爆	自爆し、隣接ユニット(味方含む)にHP分のダメージを与える。
必中	命中率が1ターンの間100%になる。
根性	自分のHPを30%回復させる。
脱力	指定したユニットの気力を10ポイント下げる。
信頼	指定したユニットのHPを30%回復。
熱血	命中すれば、一度だけ与えるダメージが2倍になる。
隠れ身	1ターンの間、敵からの攻撃を受けない。

精神コマンドの消費ポイントは、使用時に確認することができる。精神コマンドはこのほかにもあるので、残りは自分で発見しよう。

名称	効力
鉄壁	1ターン中、装甲が2倍に。
幸運	1回だけ敵からのお金が2倍になる。
ド根性	自分のHPを完全回復させる。
気合	気力を10ポイントアップさせる。
魂	1回だけ、敵に与えるダメージが3倍になる。
激励	指定した味方ユニットの気力を10ポイントアップ。
かく乱	1ターンの間、敵の命中率が半分になる。
てかげん	自分より技量の低い敵を倒さずHPを10だけ残す。
再動	指定した行動済みのユニットを再び行動可能にする。
友情	味方全員のHPを半分回復させる。
愛	味方全員のHPを完全回復させる。
復活	倒されたユニットを1体だけ復活させる。

ゲームのセーブとロード方法

別売りのメモリーカードを使えば、ゲームのセーブデータを残すことができます。
その際、ゲームデータ１つにつき、メモリーカードの記録用ブロックを２つ使用します。
なお、ゲームデータはシステムデータ（１ブロック）とシナリオデータ（１ブロック）で構成されています。プレイステーション本体のメモリーカード差込口１に、メモリーカード（別売り）を差し込んでから、電源を入れます。（メモリーカード差込口２は使用しません。）
『インターミッション画面』（Ｐ41参照）の「データセーブ」のコマンドを選択すると、クリアしたシナリオデータを最大14カ所まで残すことができます。ただし、メモリーカードの残りブロックが少ない場合は、残せるデータも少なくなります。



セーブデータの続きは、タイトル画面の「ロード」で各シナリオの頭から再開できます。また、シナリオの途中でゲームを中断したい時は、『全体コマンド』の「セーブ」を選んでください。そこまでの内容を１カ所だけ記録することができ、続きはタイトル画面の「コンティニュー」を選ぶと再開できます。
また、メモリーカードに「第２次スーパーロボット大戦」のデータがひとつも入っていない場合、『システムデータが見つかりません。作成しますか？』と聞いてくるので『はい』を選択してください。この場合もメモリーカードの記録用ブロックを２つ使用します。



■メモリーカードのデータを消去するには？

プレイステーション本体の取扱説明書をご覧ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。

《故障品について》

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。

なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイナムコグループお客様相談センター

住所：〒111-8081 東京都台東区駒形1－4－8

電話番号：03－3847－6666

営業時間：10：00～17：00（土日祝日、弊社の休業期間は除く）

●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

Produced by 株式会社バンダイナムコゲームス

SLPS 02406